MENSILE - ANNO I - N. 4

SPECIAL PROGRAM

I MAGNIFICI CINQUE

32 PAGINE A COLORI CHE ''GIRANO'' SUL **CBM 64**

5 VIDEOGAMES
FAST LOADING ''BITURBO''

- **FIREBALL**
- **IL GALLO**
- **PANCIO**
- **BLUE MOON**
- **PERLE**

- IL GIOCO DEL MESE: THE HULK
- I SINTETIZZATORI DI VOCE
- LA HIT PARADE DEI GIOCHI PER IL 64
- IL MERCATINO

I numeri arretrati di I MAGNIFICI CINQUE o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

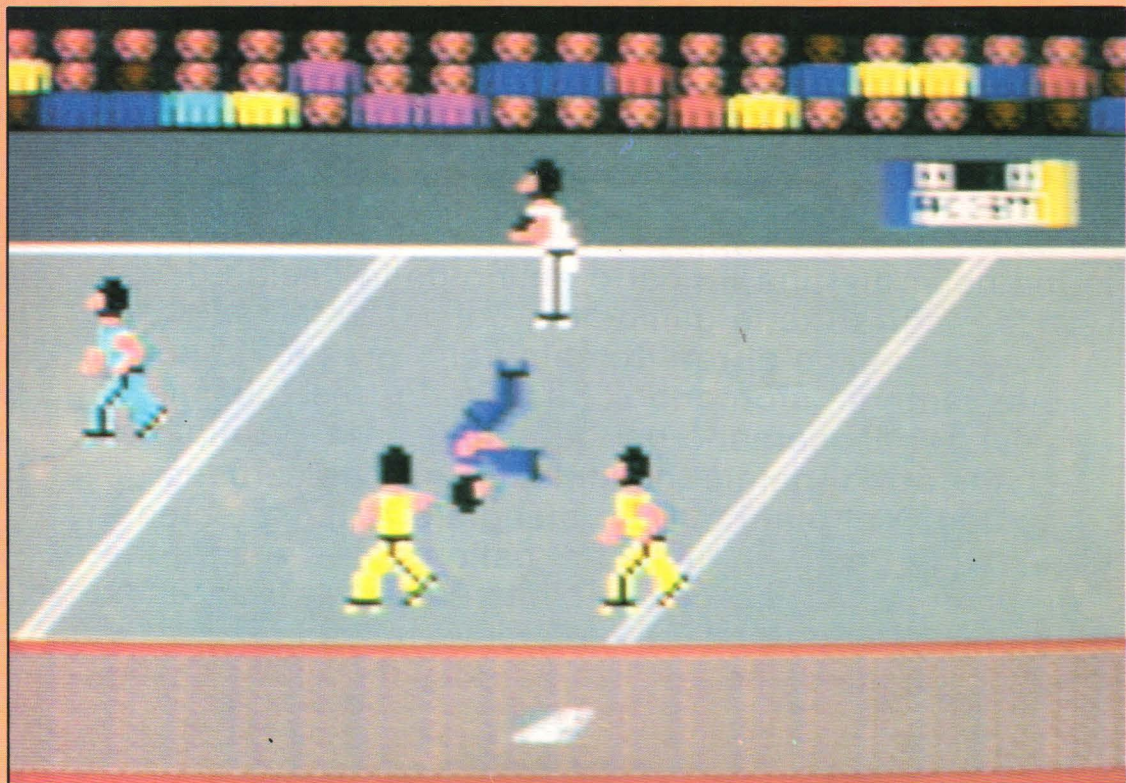
Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

PARLIAMO UN PO'...

In questo nuovo numero dei Magnifici 5 abbiamo pensato di fare cosa gradita ai lettori inserendo un lungo articolo sui sintetizzatori di voce, quegli aggeggi infernali che danno lustro a qualsiasi computermaniaco. Ne abbiamo scelti diversi e per ognuno è stata presentata una specie di scheda con pregi e difetti. Saremo oltremodo felici di sentire anche il vostro parere. Scriveteci!

FIREBALL

Ve lo ricordate James Caan nel bellissimo film sul gioco degli anni Duemila, quel film in cui era in ballo non solo la vita dei giocatori ma anche il dominio sull'universo? Ebbene, in questo numero ve lo proponiamo anche per il 64. Si tratta di una pista circolare in cui due squadre si affrontano cercando di recuperare una palla pesantissima sparata da un pallone al fischio della sirena. La palla deve essere lanciata con estrema precisione dentro una buca a un paio di metri da terra che si para davanti ai vostri occhi dopo qualche giro di pista. Per prendere la palla occorre chinarsi ed evitare soprattutto gli avversari.

JOYSTICK PORTA 1

F1 cambia maglia sinistra
F3 cambia maglia destra
RUN/STOP riparte
F5 cambia numeri
F7 cambia quadro

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FIREBALL

....

....

....

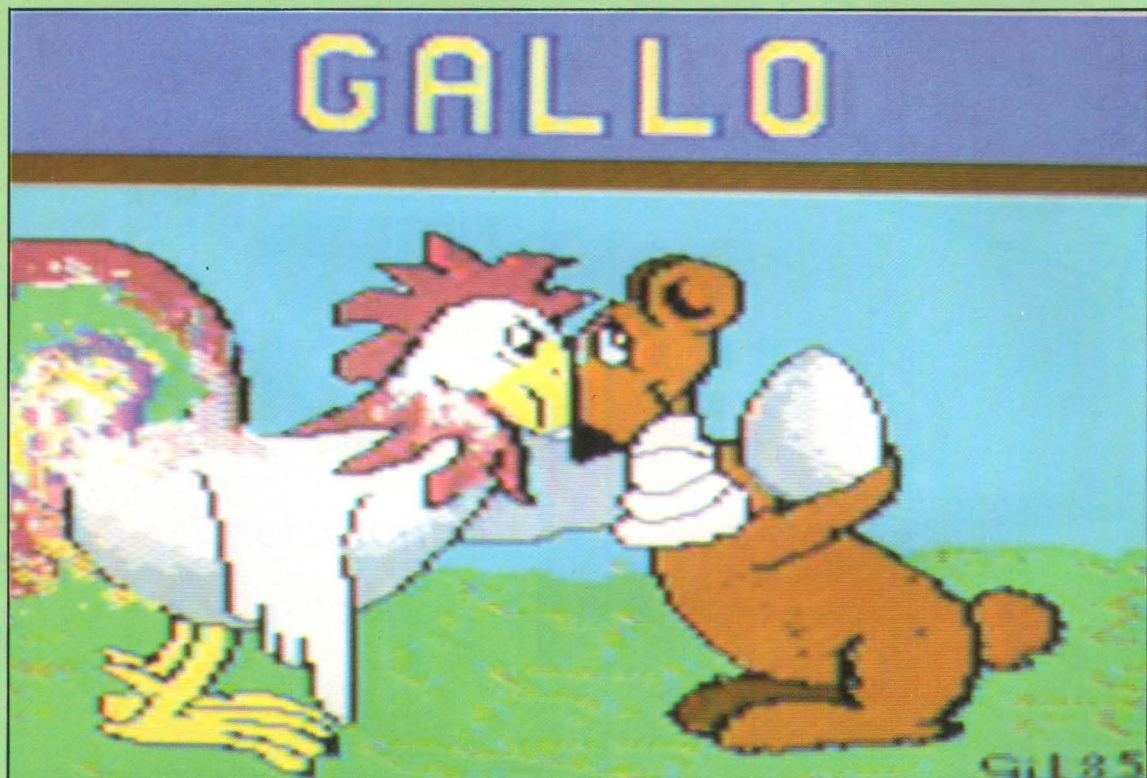
Annotazioni

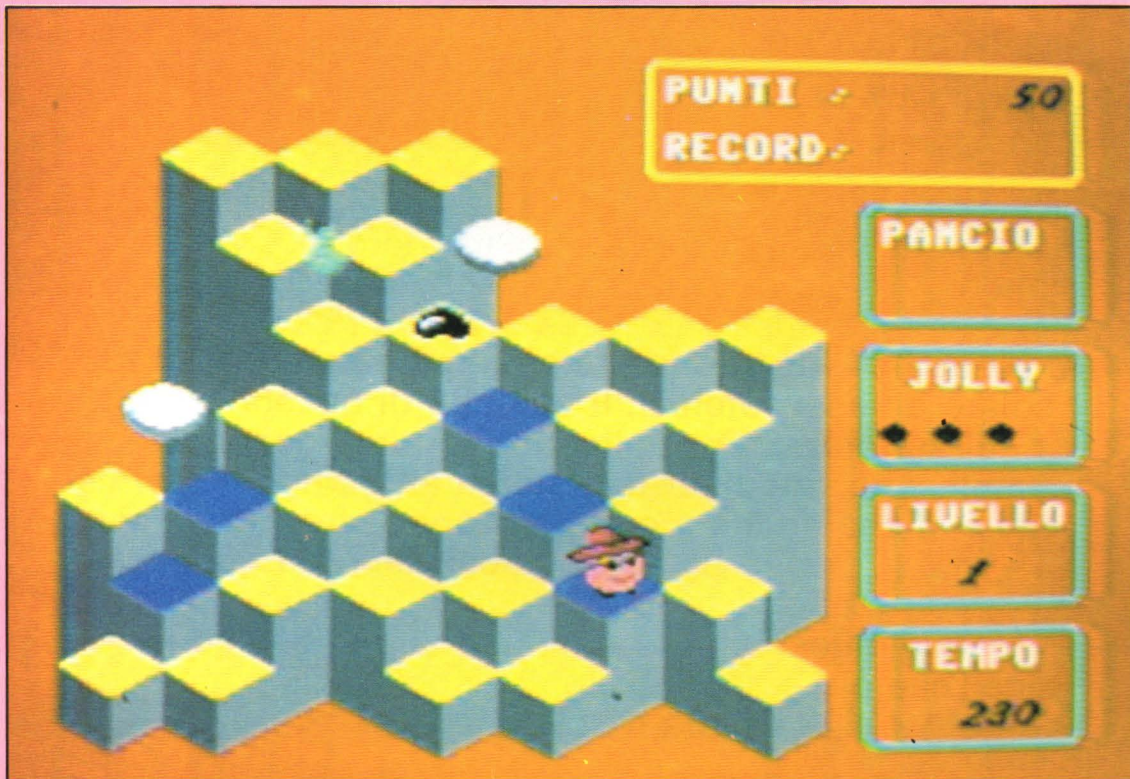
....

....

....

IL GALLO

Una bella mattina il nostro amico gallo decide di darsi da fare con tutte le galline del pollaio. È nei suoi diritti e le galline oltretutto sembrano gradire il suo intervento se sfornano subito ovette freschissime da cui poi nasceranno dei bei pulcini. Ma il pollaio è infestato di nemici pericolosissimi che cercano di infilarsi nei piani alti per mangiare le uova e creare scompiglio nella famiglia del gallo che verrà bastonato duramente se si lascerà mangiare le uova. Per riuscire a contrastare i nemici il gallo deve mangiare a sazietà se no gli mancano le forze per lottare e per... essere felice.

PANCIO

Girando il mondo abbiamo trovato che anche in Messico piace molto il Q=Bert e le sue scalinate. Tra una siesta e l'altra il nostro amico Pancio prova anche lui a divertirsi saltando da una parte all'altra dello schermo al ritmo di una musichetta alla "Viva Villa" che pare nata or ora dalla rivoluzione dei peones. Attenzione però, Pancio non è un vero e proprio peone. Infatti nel suo sombrero è nascosto un discreto gruzzolo di jolly (4 per la precisione), che gli permette di salvarsi nei momenti più difficili. Attenzione a non dissiparli in quanto gli oggetti vaganti per lo schermo sono micidiali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	jolly

I TUOI PUNTEGGI RECORD

PANCIO

....

....

....

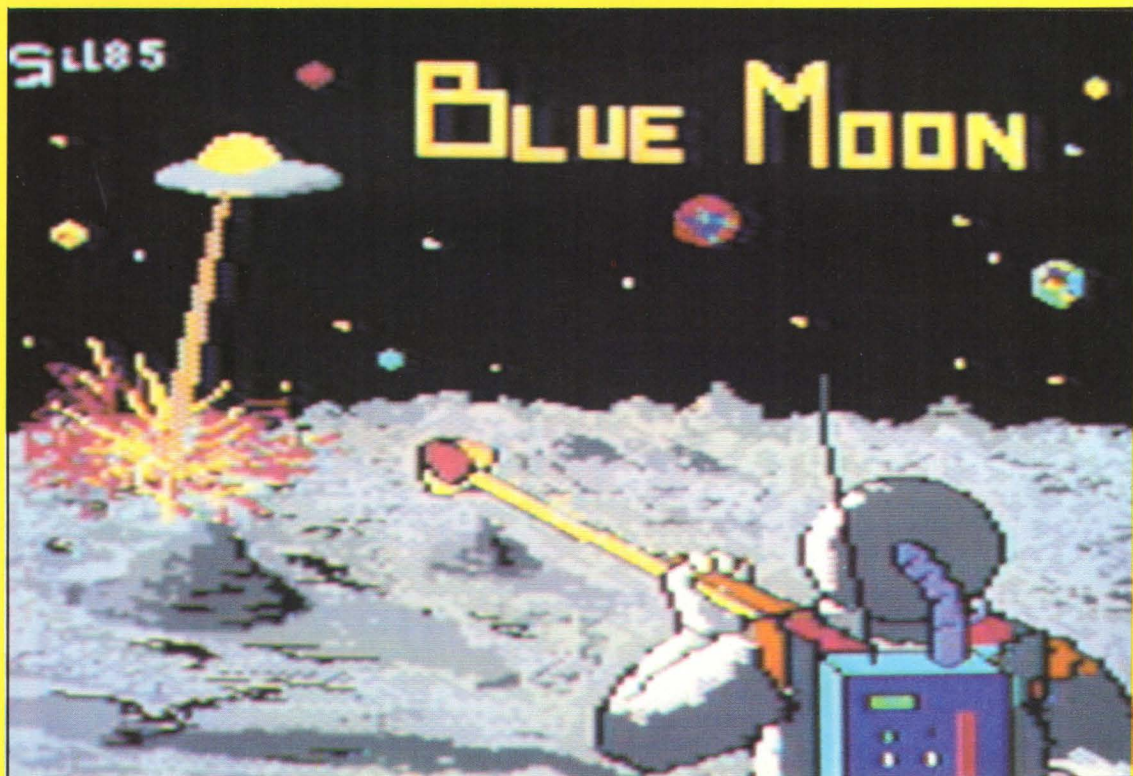
Annotazioni

....

....

....

BLUE MOON

Allarme rosso: la Terra è attaccata da un'orda di alieni a bordo di velocissime astronavi. Il comando centrale dislocato sulla Luna ha ricevuto il messaggio e dà subito ordine di preparare la batteria solare di laser fotonici. Il compito di questa schiera di astrorazzi è semplice ma terribile nella sua complessità: "ripulire" la zona galattica di ogni forma vitale aliena anche a costo di sacrificare vite umane e mezzi. Questi ultimi non sono tenuti in grande conto anche se il comandante deve essere parsimonioso con i razzi, guardare allo scanner dell'energia e soprattutto al visore degli schermi. Guai a restare indifesi.

JOYSTICK PORTA 1

1	alto
←	basso
CONTROL	sinistra
3	destra
SPACE	fuoco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BLUE MOON

....

....

....

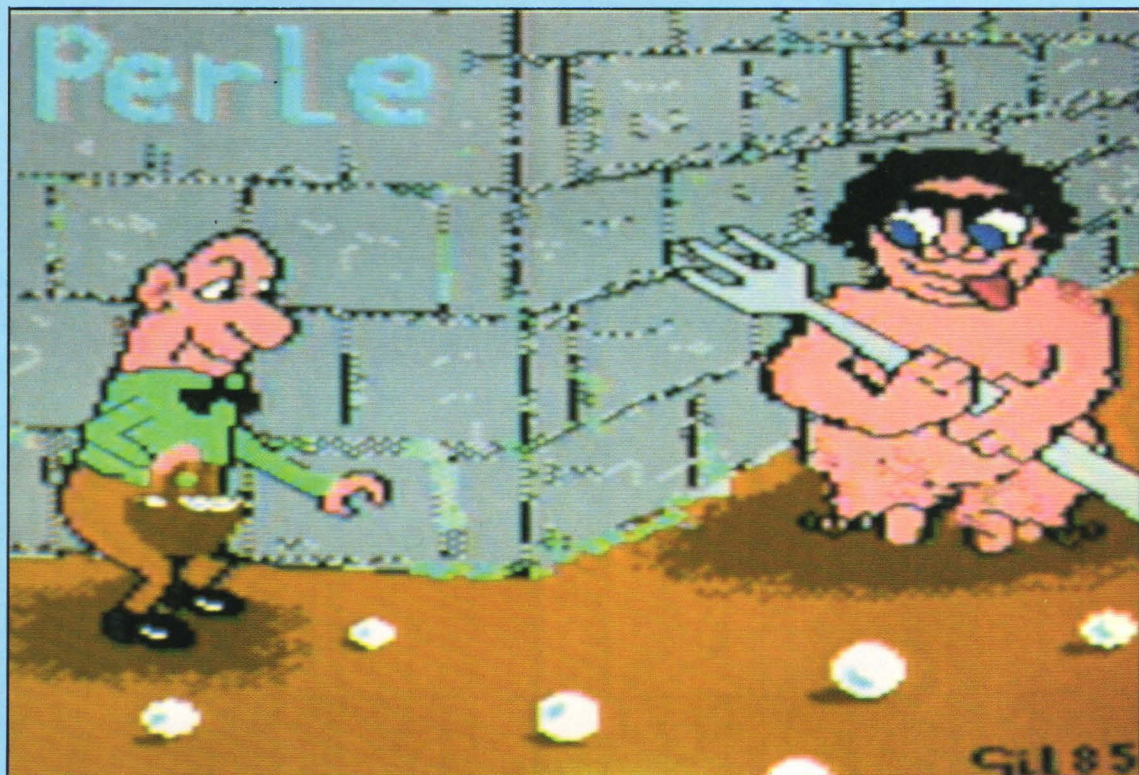
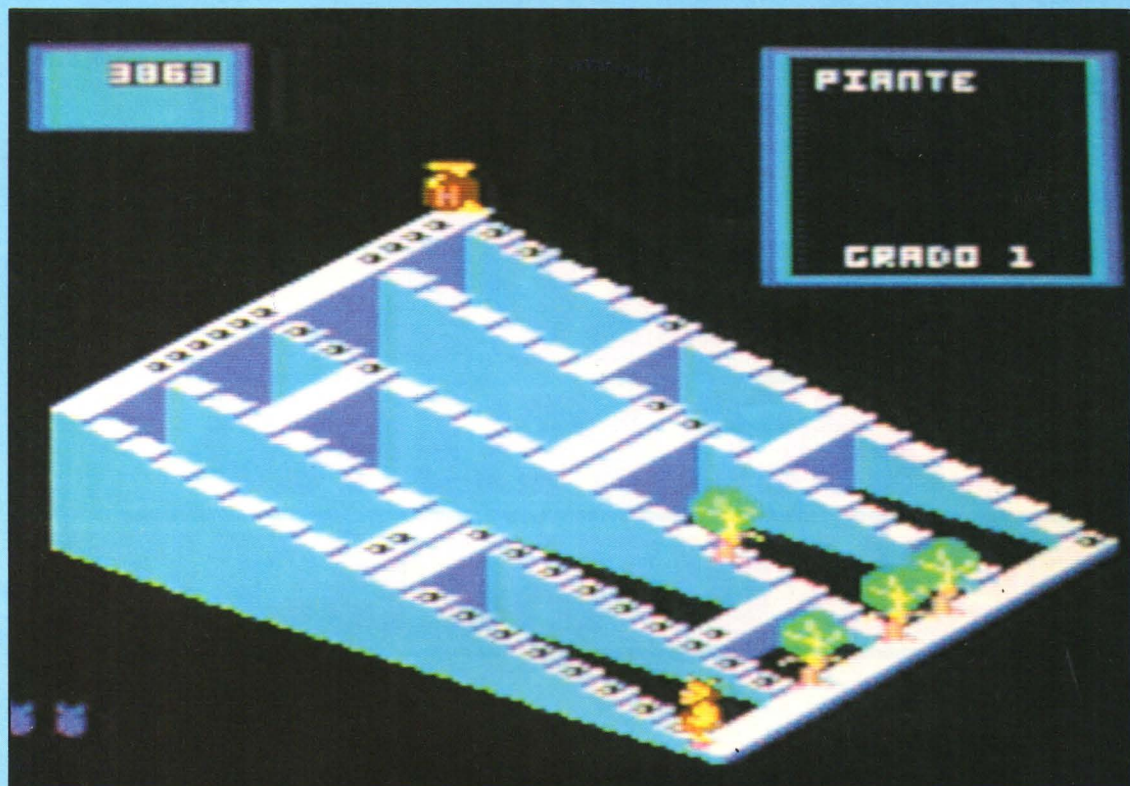
Annotazioni

....

....

....

PERLE

Un orsetto molto goloso è finito all'interno di un castello infestato da topastri alieni. Il nostro caro plantigrado ha fame e lungo le stanze del castello, i suoi camminamenti, trova gemme succose. Ma lo stesso genere di alimento piace anche agli alieni che cominciano a gustare il piacere di farsi una scorpacciata di alimenti terrestri. Per poter mangiare in santa pace devono però sbarazzarsi dell'orsetto che non vorrebbe invece aver seccatori soprattutto all'ora di pranzo. Cerca allora di sfuggire l'antipatica compagnia ripulendo i camminamenti del castello e saltando da una parte all'altra del maniero quando serve.

JOYSTICK F1

1	destra
CONTROL	sinistra
SPACE	salta

I TUOI PUNTEGGI RECORD

PERLE

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

PROGRAM CLUB

ECCO L'ELENCO DEGLI ULTIMI ISCRITTI

CBM 64

Trotta Francesco
C.P. 92 — Velletri (Roma)
Costa Stefano
Via I. Scotto 8-16 — 17100 — Savona (Sv) — tel. 019/33202
Ronconi Francesco
Via L. Ariosto 17 — Pistoia (Pt) — tel. 0573/34185
Grasselli Paolo
Via F. Cervi 53 — Montecavolo (Re) — tel. 0522/886274
Motta Silvio
P.zza G. Verga 29 — Catania (Ct) — tel. 095/373640
Annini Alan
Via delle Gasterie 12 — Roma — tel. 06/2596379
Buffa Roberto
Via Negarville 4 — Brandizzo (To) — tel. 011/9138241
Pichler Andrea
Via Verona 43 — Mori (Tn) — tel. 0464/98560
Salati Giuseppe
Via De Attellis 11 — Campobasso (Cb) — tel. 0874/94352
Brunetti Matteo
Via P. Togliatti 9 — Coppato (Fe) — tel. 0532/860918
Di Canosa Massimiliano
Via Comano 45 — Marina di Carrara (Ms) — tel. 0585/635028
Fiume Giuseppe
Via G. Pepe 10 — Monopoli (Ba)
Freddi Thomas
Via G. Galilei 3 — Fusignano (Ra) — tel. 0545/50539
Iezzi Stefano
Via Panoramica 45 — Lanciano (Ch) — tel. 0872/30107-39462
Gerardini Cristian
Via Cidneo 8 — 25081 Bedizzole (Bs) — tel. 030/674831
Zamperini Andrea
Via L. Viani 4 — Firenze (Fi) — tel. 055/716080
Bestoso Stefano
Via Orsini 43/6 — Genova (Ge) — tel. 010/318967
Maetzke Riccardo
Via Casati 27 — Magenta (Mi) — tel. 02/9793959
Festini Roberto — Gerbi Fabrizio
Via Asti Nizza 96 — Costigliole (At) — tel. 0141/966181
Lovato Davide
Via Cantore 21 — Vicenza (Vi) — tel. 0444/565968
Gelli Franco
Via R. Feletti 25 — Comacchio (Fe)
Vanacore Bruno
Via Medaglie D'oro 16 — Varese (Va) — tel. 0332/231970
De Santis Andrea
Via Giovanni XXIII° — Amanbola (Ap) — tel. 076/97226
Cappelli Silvio
Via Milano 19 — La Spezia (Sp) — tel. 0187/36600
De Leo Alessandro
Via Casalino 3 — Montoggio (Ge) — tel. 010/938714
Milani Roberto
Via E. Camesi 58/10 — Sestri P. (Ge) — tel. 010/626182
Fascia Giovanni
Via Colonia Giulia 244 — Venafro (Is) — tel. 0865/900426
Giglio Roberto
Via Vitruvio — Formia (Lt) — tel. 0771/21143
Ferrero Andrea

Piazza Pitagora 17 — Torino (To) — tel. 011/3093029
Maragna Raffaele
Via Ponchielli 29 — Nichelino (To) — tel. 011/6270204
Papallo Rosalia s.n.c. (Rivendita Giornali)
Via Plinio — San Sebastiano al Vesuvio (Na) — tel. 081/7718297
Pasquini Davide
Via Nazionale 12 — Incisa V^no^ (Fi) — tel. 055/8335736
Ingiardi Giorgio
Viale Rimembranze 52 — Sergnano (Cr) — tel. 0373/41897
Vidali Ivan
F.E. Mezzano — Sannazzaro (Pv) — tel. 0382/997753
Attanasio Maurizio
Viale Pr. Umberto 129/bis — Messina (Me) — tel. 090/361881
Racanatese Luigi
Via C. Colombo — Ceregnano (Ro) — tel. 0425/96177
Frabetti Tiziano
Via Ricciarelli 139 — Ferrara (Fe) — tel. 0532/61034
Caroppo Daniele
Viale Belvedere 2 — 73046 Matino (Le) — tel. 0833/352149
Trombetta Matteo
Via L. Ariosto 21 — Potenza (Pz) — 0971/54226
Catalano Stefano
C.so Piemonte 89 — Taranto (Ta) — tel. 099/326158
Fallaci Antonfrancesco
Via M. Calderara 21 — Firenze (Fi) — tel. 055/370229
Fasano Gerardo
Via Trinità 24 — Campagna (Sa) — tel. 0828/46354
(dopo le ore 18.00)
Pavan Rodolfo
Vicolo degli Scaglioni 20 — Trieste (Ts) — tel. 040/761435
Milini Fausto
Via G. Matteotti — Pontevico (Bs)
Bruni Fulvio
Via Rivalta 17/C — Piossosco (To) — tel. 011/9067652
Cravanzola Cristiano
Via Prof. Olivia 16 — Borgo San Dalmazzo (Cn)
Zappatore Giuseppe
Via Mons. Adarso — Galatina (Le) — tel. 0836/62737
Giardini Daniele
Via Cardellino 35/4 — Alassio (Sv) — tel. 0182/40189
Ottolina Danilo
Via Garibaldi 15 — Seveso (Mi) — tel. 02/500164
Uccelli Stefano
Via Forte Marghera 231/B — Mestre (Ve) — tel. 041/959234
Calabrese Alexandro
Via U. Grosso 4 — Ostia (Roma) — tel. 06/5690946
Bartolacci Massimiliano
P.zza Matteotti 5 — Scandicci (Fi) — tel. 055/768735
Francisco Erik
Via Binel 3 — Donnas Aosta — tel. 0125/84920
Basile Claudio
C.so A. Savoia 172 — Napoli (Na) — tel. 081/344706
Zattra Francesco
Via Dante 11 — Limbiate (Mi) — tel. 01/9965208
Saracino Claudio
Via dei Fiammiferai 10 — Asti (At) — tel. 0141/212715
Garonetti Davide
Via Bibiana 81 — Torino (To) — tel. 011/253649
Cravedi Cristiano
P.zza Martiri 3 — Borgomanero (No) — tel. 0322/82703

Calabrò Alessandro
Via Martiri della Libertà 52 — Bareggio (Mi) — tel. 02/9014318
Chiarini Ilaria
Via Reale 107 — Mezzano (Ra) — tel. 0544/410288
Massoni Andrea
Via M. De Angelis 12 — Milano (Mi) — tel. 02/6471491
Mirra Marco
Via C. Sorgente 98 — Salerno (Sa) — tel. 089/224080
Contini Fabio
Via Per Piatta 13 — Bormio (So) — tel. 0342/904730
Rotoni Gianluca
Via M. Felice 1 — Roma — tel. 06/316690
Savoca Danilo
Via L. Calatafini 8 — Palermo (Pa) — tel. 091/485618
Checola Riccardo
Via F. Turati 46 — San Severo (Fg) — 0881/25006
Paoloni Sergio
Via Molise 4 — 04011 Aprilia (Lt) — tel. 06/922764
Rotelli Mauro
Via Montenevoso 5 — Viterbo (Vt) — tel. 0761/220604
Curto Giuseppe
Via F.lli Plutino 31 — Catanzaro (Cz) — tel. 0961/45500
Aliano Giancarlo
Via Curtatone 15 — Lentini (Sr) — tel. 095/905810
Domenici Danilo
Via L. Papirio 6 — Roma — tel. 06/7482820
Rossi Angelo
Via Salvo d'Aquisto — Serra d'Avello (Cs) — tel. 0382/44391
Porcelli Roberto
Via L. Cadorna — Andria (Ba) — tel. 0883/83197
Mondelli Giovanni
Via S.ta Chiara 50 — San Giovanni Rotondo (Fg) — tel. 0882/853998
Di Noi Francesco
Via Lido Bruno 45 — S. Vito (Ta) — tel. 099/531749
Barbi Francesco
Via Giardini 111 — Modena (Mo) — 059/218494
Di Mercurio Ivan — Lo Presti Rosa
Via Palagonia 82 — Bagheria (Pa) — tel. 091/939524
Cerchi Massimiliano
Via S. Giacomo dei Capri 41/1 — Napoli (Na) — tel. 081/249448
Marchegiani Roberto
Via Madonna delle Ceneri — 62032 Camerino (Mc) — tel. 0737/3198
Valentini Marco
Via del Cedro 6 — Dresano (Mi) — tel. 02/9818337
Fresco Andrea
Via Venezia 39 — Casarano (Le)
Visentin Massimo
Via V. Veneto 92/B — Bresso (Mi) — tel. 02/6105656
Fiorino Adriano — Fiorino Roberto
Via Don Minzoni 29 — Caltanissetta (Cl) — tel. 0934/34817
Micalizzi Gaetano
Via Traversa Provinciale 17 — Itala Marina (Me) — tel. 090/951251
Villari Francesco
Via Lia Diram. Privata 4 — Reggio Calabria (Rc) — tel. 0965/45986
Marco Protavo
Via delle Ortensie 2 — Tirrenia (Pi) — tel. 050/32489
Buzzi Andrea
P.za S. Giuseppe 9 — Milano (Mi) — tel. 02/6435362
Castaldo Maurizio

Via Pio XII° 36 — Casoria (Na) — tel. 081/7385466
Abate Alberto
Via Piedicavallo 14 — Torino (To) — tel. 011/755161
Baffa Enzo
Via Adige 14 — Battipaglia (Sa) — tel. 0828/72097
Bonanno Mirko
Via S. Giuliano — S.A.li Batiati (Ct) — tel. 095/212118
Conti Andrea
Via A. Miccinesi — Firenze (Fi) — tel. 055/418735
Donovan Gasbarro
Via Buonarroti 2 — Scandicci (Fi) — tel. 055/2577461
Intorcia Damiano
Via Provinciale — S. Leucio del S. (Bn) — tel 0824/45275
Minotti Massimo
Via Mezza Corsa 79 — 03100 Frosinone (Fr)
Improta Salvatore
Via A. Diaz 119 — Portici (Na) — tel. 081/7523770
Santoianni Flavio
Via 1ª T.sa Nicolò Garzilli 11 — Napoli (Na) — tel. 081/7677495
Garaffa Christian
Via Volta 5 — Codogno (Mi) — tel. 0377/33180
Cagliari Francesco
Via N. Fabrizi 81 — Modena (Mo) — tel. 059/242194
Minozzi Quinto
Via A. Moro 49 — 60025 Loreto (An) — tel. 071/978750
Coletti Silvano
Via Beltrami 10 — Pavia (Pv) — tel. 0382/468558
Multari Giuseppe
Via Alimonda 1 — Torino (To) — tel. 011/279601
Benci Fabio
Via P.L. Occhini 11/A — Arezzo (Ar) — tel. 0575/357424
Piscopo Massimo
Via Filippo Rega 33 — Napoli (Na) — tel. 081/415509
Di Raimo Tonino
Via Ausonia — San Giorgio a Liri (Fr) — tel. 0776/90073
Nicoletti Vito M.
Via L.go Passarelli — Matera (Mt) — tel. 0835/210826
Dorigo Francesco
Via S. Polo 30 80/B — 30125 Venezia (Ve) — tel. 041/718294
Maddaluni Gennaro
Via P. Della Valle 93 — Napoli (Na) — tel. 081/7283168
Annicchiarico Massimiliano
C.so B. Croce 174/C — Bari (Ba) — tel. 080/361897
Bonasia Calogero
Via Pergusa 218 — Enna (En) — tel. 0935/24607
Grillo Alessandro
Via Cesare Sinopoli 2 — Catanzaro (Cz) — tel. 0961/25705
Rosa Gianluca
Via Calascio 21 — Castelvedere (Rm) — tel. 06/6181450
Lamarina Luigi
Via Fuortes 48 — Latiano (Br) — tel. 0831/725690
Invernizzi Lorenzo
Via Montebianco 22 — 20053 Monza (Mi) — tel. 039/749397
Bonelli Adriano
Via E. Tazzoli 5/B — Grosseto (Gr) — tel. 0564.28339
Marchese Paolo Matteo
Via Cesare Dattilo 10/12 — Genova Samp. (Ge) — tel. 010/452314
Giardina Giuseppe
Via degli Stadi 57 — Cosenza (Cs) — tel. 0984/31420
Chiolo Alessandro
Via XXIV Maggio 19 — Verano Brianza (Mi) — tel. 0362/904558
Colturani Matteo
Via L. Comerio 3 — Milano (Mi) — tel. 02/3182514
Casotti Luca
Via del Palazzo Maggiano — Lucca (Lu) — tel. 0583/589795
Galasso Giovanni
Via S. Agostino 325 — Modena (Mo) — tel. 059/214400
Rendine Roberto
P.zza Duca D'Aosta 3 — Pescara (Pe) — tel. 085/293111
Baglieri Simone
Via Platami 1 — Gela (Cl) — tel. 0933/916454
Alessio Vittorio
Via Boves 23 — Alessandria (Al) — tel. 0131/43649
Ciccarelli Christian
Via Regina Margherita 40 — G. Omero (Te) — tel. 0861/88176
Oliviero Fabio
Via Medail 43 — Bardonecchia (To) — tel. 0122/9160
Riccio Gianluigi
Via M. Leone 125 — Pomigliano (Na) — tel. 081/8841088
Traversa Alfredo
Viale Matteotti 104 — 74023 Grottaglie (Ta) — tel. 099/666345
Russo Valentino
Via Germanico 107 — Roma — tel. 06/3588839
Berna Romano
Via Belvedere 96 — Vernasca (Pc) — tel. 0523/891547
Gallo Pasquale
Via Cicerone — Latina (Lt) — tel. 0773/495436
Zeppa Leonardo
C.so Garibaldi 40 — Foggia (Fg) — tel. 0881/22662
Pertile Luca
Via Favaro 4 — 35020 Pozzonovo (Pd) — tel. 0429/79438
Graziani Massimo
Via Milano 5 — Ciampino Roma — tel. 06/6118343
Punturo Piero
Via A. De Gasperi 17 — Caltanissetta (Cl) — tel. 0934/27058
Vaiano Pasquale
Via Tre Ponti 150 — Pompei (Na)
Platania Davide
Via M.R. Imbriani 243 — Catania (Ct) — tel. 095/433916
Gentile Mauro
Via delle Concie 26 — Roma — tel. 06/5755611
Bernasconi Ugo
Via Daverio 6 — Cantù (Co) — tel. 031/703801
Moschino Francesco
Via Vecchia di Vigevano — Gambolò (Pv) — tel. 0381/938563
Difolco Massimo
Via M. Silvaggio 64 — Palermo (Pa) — tel. 091/575642
Segalina Daniele
Via Mazzone 53 — Mortizzolo (Mo) — tel. 0535/37383
Dotti Giovanni
Via G. Cappellini 34 — Portovenere (Sp) — tel. 0187/901595
Percini Giuseppe
Via 4 Novembre 51 — Giudizzolo (Mn) — tel. 0376/818038

Pellegrini Massimiliano
Via Regina Cornaro 1 — Caorle (Ve) — tel. 0421/81922
Guerzoni Stefano
Via Camatta 3 — Modena (Mo) — tel. 059/216770
Mangione Gianluca
Via Mincio 42 — Rozzano (Mi) — tel. 02/8253490
Delunas Luigi — Fusco Marco — Migoni Gianluca
Via Trentino 1 — Cagliari (Ca) — tel. 070/290203
Leggieri Giuliano
Via A. Segni 14 — Oristano (Or) — 0783/73964
Botto Roberto
Via F. Baracca 20 — Settimo Torinese (To) — tel. 011/ 8013283
Nardo Stefano
Via Nievo 9 — Noale (Ve) — tel. 441564
Sterkele Valentina
Casella Postale 42 — 36015 Schio (Vi)
Marangoni Marco
Via Cavera 43 — Giussano (Mi) — tel. 0362/853500
Mazzocchi Armando
Via Selva Polledrara 60 — Frosinone (Fr)
Testa Daniele
Via Martiri Portuensi 18 — Roma — tel. 06/5236646
Nuccio Francesco
Via B. Calarco 41 — Camaro Inf. (Me) — tel. 090/ 710309
De Cicco Antonio
Via Cairoli — Polla (Sa) — tel. 0975/31176
Roccia Silvio
Via Giannelli — Napoli (Na) — tel. 081/462986
Toti Christian
Via della Quercia (Pal. Anas) — 84080 Capezzano (Sa) — tel. 089/272124

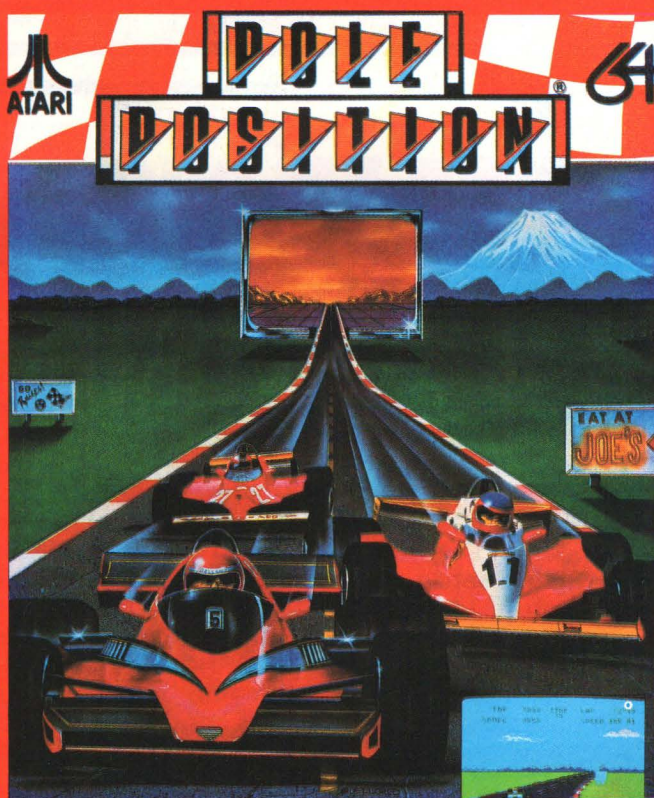
Guidotto Pietro
Via E. Pantano 100 — Catania (Ct) — tel. 095/386406
Malaguti Stefano
Via Ramazzini 4 — Bologna (Bo) — tel. 051/404861
Scola Gaetano
Via Giuseppe Piazzi 4 — Palermo (Pa)
Gerardini Cristian
Via Cidneo 8 (Bettoletto) — Bedizzole (Bs) — tel. 030/674831
Prada Gaspare
P.zza Matteotti 19 — Canegrate (Mi) — tel. 0331/ 400378
Lupano Diego
Via Col. Aprosio 275 — Vallecrosia (Im) — tel. 0184/ 295665
Dell'Acqua Antonio
Viale Italia 36 — San Nazzaro (Pv) — tel. 0382/997214
Corazza Emanuele
Via Casalina 1097 — Roma — tel. 06/2675622
Debiasi Luciano
Via Resia 116/4 — Bolzano (Bz) — tel. 0471/934108
Marchese Michele
Via C. Dattilo 10/12 — Genova-Sampierdarena (Ge) — tel. 010/452314
Pauletto Giorgio
Viale Venezia 66 — Udine (Ud) — tel. 0432/291448
Sforza Riccardo
Via U. Foscolo 17 — Pomezia (Rm) — tel. 06/9121860
Alicandro Vittorio
Via Olanda 6 — Torvaianica (Rm) — tel. 06/9157472
Scorcioni Ruggero
Via Casa Grossi 19 — Serramazzoni (Mo) — tel. 0536/ 952469

STOP TO PROGRAM CLUB

Cari amici le iscrizioni al Program Club sono state incredibilmente alte come avrete anche voi potuto vedere dagli elenchi pubblicati sulle riviste del Gruppo. È stata un'iniziativa che ha visto arrivare in redazione oltre un migliaio di schede di adesione. Si tratta di 1000 manager che dovranno in seguito dimostrare al Program Club di essere in grado di saper gestire un club. A tutti coloro che hanno inviato sinora la scheda di iscrizione garantiamo che la Posta farà avere al più presto (dipende da lei e dai suoi tempi tecnici soltanto) un pacco contenente... ogni ben di Dio. Non aspettatevi cose incredibili ma state pur certi che quanto arriverà sarà senza dubbio superiore alle vostre più rosee previsioni. Non vogliamo però che tutti i lettori diventino automaticamente manager. Come nella vita di tutti i giorni arrivare ad essere manager vuol dire saper guadagnarsi sul campo un posto al sole. I lettori che per primi ci hanno scritto hanno dimostrato di credere in noi e per questo li premiamo. Adesso, per il momento, sospendiamo la pubblicazione delle schede di adesione e ci dedichiamo un po' di più al Club. Anche perché essere Manager è soltanto il gradino più basso della scalata ai vertici del Club...

LA HIT PARADE DEL 64

POLE POSITION

(Atari)

4° GHOSTBUSTERS
(Activision)

5° BUCK ROGERS
(Us Gold)

6° RAI OVER MOSCOW
(Us Gold)

7° BOOTY
(Firebird)

8° ROCKET BALL
(Centresoft)

9° DALEY THOMPSON'S DECATHLON
(Ocean)

10° FOOTBALL MANAGER
(Addictive)

11° FRAK!
(Statesoft)

12° COMBAT LYNX
(Durell)

13° BRUCE LEE
(Us Gold)

14° SLAP SHOT
(Anirog)

15° LORDS OF MIDNIGHT
(Beyond)

A PROPOSITO DI VOCE: I SINTETIZZATORI

I sintetizzatori di voce sono a nostra disposizione ormai da un pezzo, e in generale impiegano tutti lo stesso sistema per produrre la voce tramite il vostro computer. In pratica, tuttavia, tra sistema e sistema ci sono grosse differenze.
I processori voce sono per la maggior parte commercializzati sotto forma di cartuccia che si inserisce direttamente nell'entrata utente e che dispone di un cavetto dotato di una spina DIN che s'inserisce nell'ingresso audio/video accanto alla presa dell'antenna del televisore. A questo punto, attenzione: non inserite né togliete mai nulla di ciò che va inserito nell'espansione cartuccia o nell'entrata utente senza prima spegnere. In caso contrario, potreste danneggiare la cartuccia o il computer. Assicuratevi anche che il tutto sia girato dalla parte giusta.
Passiamo ora al "nonno" della categoria. Il **Chatterbox** della William Stuart Systems venne prodotto nel 1980 per gli ormai estinti U.K.101 e i Superboard D.I.Y. Computers, ed è stato recentemente modernizzato per essere usato con il CBM 64. Il Chatterbox è in un certo qual senso insolito, in quanto ha un amplificatore e un altoparlante incorporati. È alloggiato in una graziosa scatola di ABS delle dimensioni di circa cm. 18 × 10 × 5 e si collega al computer con un cavetto volante e con un connettore a pettine che s'inserisce nell'entrata espansione. In cima alla scatola ci sono tre prese per l'output agli amplificatori e agli altoparlanti esterni nonché per l'input del sistema riconoscimento voce della William Stuart, noto come **Big Ears.**
A differenza dei sistemi a cartuccia più recenti, il Chatterbox non ha un vocabolario, e il sistema operativo va immesso via tastiera. Si tratta comunque di appena poche righe di Basic, e presenta il vantaggio di poter essere incorporato in un programma più esteso.
Le parole da pronunciare si possono immettere usando degli allofoni oppure, più direttamente, immettendo un codice numerico di due cifre per ogni allofono. I codici numerici e gli mnemonici sono separati da virgole, come in un'istruzione. Anche le pause e le intonazioni sono espresse sotto forma di codice numerico.
A questo punto, val la pena di notare che è sempre necessario concludere una parola o una frase con una pausa, se non si vuole che l'ultimo allofono continui ad essere pronunciato all'infinito. Tutte le parole e le frasi sono contenute in stringhe, che possono essere trattate da tutti i comandi gestione stringa del 64. Grazie all'amplificatore e all'altoparlante incorporati, il Chatterbox produce una voce molto chiara, pur entro i limiti di un sistema basato sugli allofoni.
Il Big Ears è contenuto in una scatola metallica nera delle dimensioni di circa cm 18 × 10 × 5 con un pannello frontale di alluminio satinato. L'unità viene fornita con un microfono Altai a condensatore dielettrico con basamento, un cavetto che si inserisce nell'interfaccia tramite la presa fono

e un cavetto coassiale con una spina DIN a cinque punte a ciascuna estremità e che può essere predisposto tanto ad inserirsi direttamente nel 64 che a interfacciare con il 64 tramite l'unità voce Chatterbox.
Il sistema operativo del Big Ears è contenuto in un programma fornito su cassetta: è formulato sotto forma di più subroutine in Basic, in modo di poter essere incorporato in un programma più ampio. In fase di prova, tuttavia, il programma marcerà così com'è, e dopo il caricamento e l'inizializzazione vi sarà chiesto se desiderate che l'unità impari una parola nuova, o che provi quelle già memorizzate. Perché impari una parola nuova, le si assegna un numero parola e la si digita. Vi viene poi chiesto di pronunciare la parola al microfono: dovrete fare ciò per quattro volte, con la massima chiarezza e precisione possibili, in modo che il programma possa formarsi un voice print di massima per ogni input parola. Introdotte due o più parole, potete procedere a un test del sistema. Al segnale, pronunciate la parola al microfono: il programma confronterà poi l'input del vostro voice print e le massime conservate in memoria — e si spera che trovi la parola giusta!
A causa della sua età veneranda, il sistema Stuart è forse il più rozzo tra tutti quelli provati, e questo potrebbe rendere un po' difficili i suoi rapporti con l'utente. D'altro canto, ciò significa anche che col suo sistema operativo potete concedervi delle libertà che unità più sofisticate non vi consentirebbero, e questo potrebbe essere un incentivo per il programmatore esperto. Noi stessi, ad esempio, abbiamo riscritto il programma in modo da poter usare simulta-

neamente il Chatterbox e il Big Ears — il che significa parlare al computer e sentirsi rispondere!
Abbiamo esaminato due marche di sintetizzatori di voce del tipo a cartuccia: lo **Speakeazy** della J.C.B. Microsystems e lo Speech 64 della DK/Currah. Cominciamo dallo Speakeazy.
La cartuccia è una scatoletta nera grande la metà di un pacchetto di sigarette, corredata di un manuale di 23 pagine. All'accensione, al solito marchio Commodore fa seguito un messaggio-copyright che ci avverte che lo Speakeazy è acceso e funzionante. Lo Speakeazy si basa sullo speech processor chip SP 0256 della General Instruments, che simula elettronicamente la voce a partire da 64 allofoni. Gli allofoni sono singoli suoni vocali sulla base dei quali si può costruire qualsiasi parola della lingua inglese. Proprio qui sta il pregio e il difetto di questo sistema: nel digitare la parola che il processor deve pronunciare, non bisogna pensare a come si scrive una parola, ma a come si dice. Insomma, la parola va immessa in una forma fonetica che il processor possa capire.
Nel caso dello Speakeazy, ciò significa l'immissione di ogni allofono (di solito un comando di due lettere) separato da virgole e concluso da un numero compreso tra 1 e 5 per determinare la lunghezza della pausa tra parola e parola. Per ovviare a questo problema, la J.C.B. ha incluso un vocabolario di circa 200 delle parole di uso più comune: queste parole si possono immettere in inglese normale, ma ciò causa un altro problema. Per avere accesso al vocabolario occorre usare il comando SAY, mentre gli allofoni richiedono il comando SPEAK. Per superare questo inconveniente, la J.C.B. ha incluso un altro comando, ADD, che permette di usare insieme SAY e SPEAK, come in questo esempio tratto dal manuale: ADD; SAY "HELLO,4"; SPEAKA$; SAY "HOW,4 R,4,U,4"; SPEAKA$.
Essendo A$ già stato definito in allofoni, in questo esempio John, A— = JH,AA,NNI, 4. Così il computer direbbe "Hello John, how are jou John". Come si può vedere, si tratta di un sistema complicato, e se l'utente volesse immettere un nome nel programma gli sarebbe ovviamente necessario saperlo immettere sotto forma di allofoni. Tuttavia, tra gli speech processors provati, lo Speakeazy è certamente quello che regge la programmazione più strutturata, permettendo l'uso di proposizioni ad istruzioni multiple e l'uso di parole-chiave extra come ADD e WAIT per controllare l'unità centrale mentre lo Speakeazy lavora. Nel campo della gestione dei numeri, lo Speakeazy esce vincitore di parecchie lunghezze: è il solo a sapere interpretare e pronunciare un numero come una persona! Ad esempio, tutti gli altri modelli, con il seguente programma:

```
10SC = 180
20 SPEAKSC
```

(oppure il comando più adatto a quel particolare modello), finirebbero col dire "uno otto zero", mentre lo Speakeazy dice "centottanta". Mica male, eh? Alla fine di una partita, è confortante sentirsi annunciare così il proprio punteggio. A mio parere, lo Speakeazy emerge proprio per la sua sofisticata programmabilità e per la sua capacità di gestione numerica. È questa la cartuccia che sceglierei per programmare la miglior voce esistente in un gioco in cui l'utente non deve far altro che ascoltare e capire ciò che si dice.
L'ultima cartuccia provata è la **Speech 64** della DK Currah, una vera delizia per l'utente. La cartuccia è appena un po' più grande di quella della J.C.B. e ha una forma anatomica che ne facilita l'inserimento e la rimozione. La Currah si è avventurata nel mercato degli speech processors con il Microspeech per lo Spectrum. Lo Speech 64 tuttavia rappresenta un grosso miglioramento rispetto alla versione Spectrum, in quanto la maggior parte delle parole inglesi può essere immessa nella sua forma normale. A volte ne escono delle parole strane, ma di solito è possibile correggere l'errore digitando foneticamente la parola.
L'unità della DK Currah riesce a far ciò suddividendo la scrittura inglese in parti componenti riconoscibili e trasformandole negli allofoni più adatti. Certo, a volte le bizzarrie della lingua possono ingannarlo. Il manuale fa l'esempio della parola "Hawaii". Nella sua forma originale, suonerebbe "Haway-i". Questa forma può essere migliorata con una scrittura fonetica "Hawhy'ewe"", oppure si può ordinare al processor di usare direttamente gli allofoni mettendoli tra parentesi. La parola espressa in allofoni dev'essere in parentesi quadra, e ogni allo-

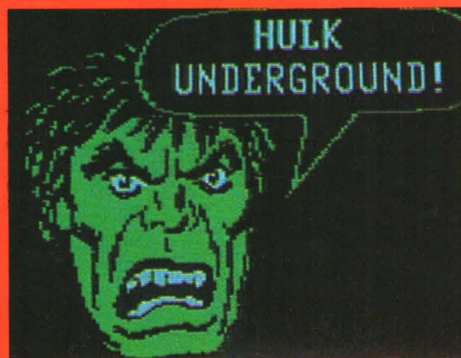
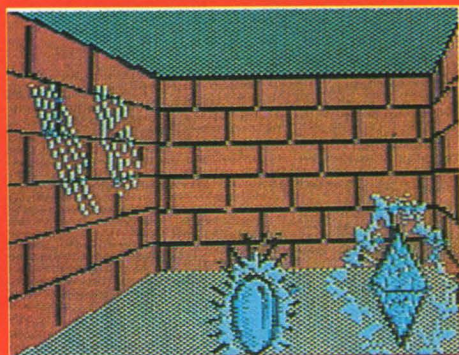
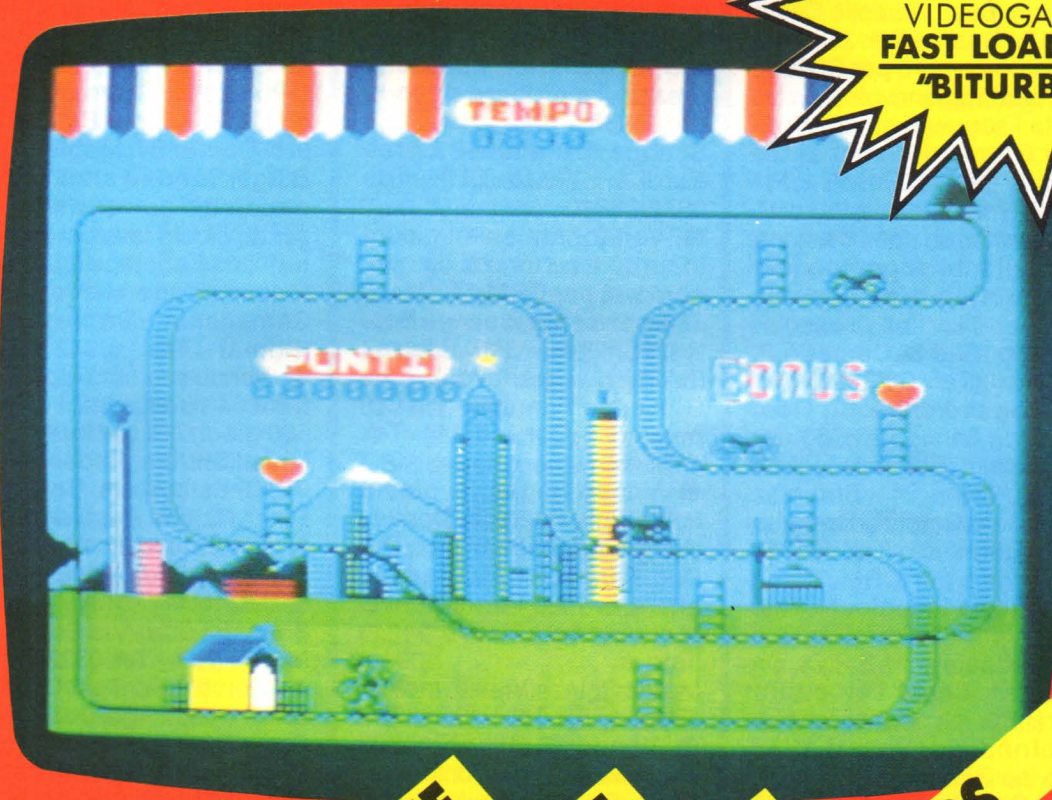
fono in parentesi tonda. Hawaii diventerebbe così [haw(ii)(ee)]. Parole scritte normalmente, foneticamente oppure sotto forma di allofoni si possono mischiare nella stessa frase e sono pronunciate grazie al normale comando SAY, come nell'esempio seguente SAY "HELLO, MY NAME IS ROTJER. I CUM FROM [HAWHY(II)(EE)]".
Gli spazi tra le parole sono creati per mezzo della punteggiatura appropriata, e possono essere cumulati per conferire più realismo al discorso. L'intonazione invece si crea usando lettere minuscole e maiuscole negli allofoni. Ad esempio, in [hE(LL)(OO)], l'accento è sulla "E".
Lo Speech 64 è inoltre in grado di fornire due voci, una più acuta e una più bassa, per accedere alla quale è necessario aggiungere al comando SAY il suffisso ø: è quindi possibile fare in modo che il computer conversi con se stesso (non è questo il primo sintomo di follia?). Un'altra interessante caratteristica del Currah è la sua capacità di dar voce ai tasti ogni volta che vengono premuti. Questo circuito si accende automaticamente quando il sistema viene inizializzato con il comando INIT, ma in seguito può essere acceso o spento a volontà con i comandi KOFF e KON.
I numeri vengono sempre pronunciati uno per uno (cioè 180 viene pronunciato "uno otto zero") e quindi l'unità della DK Currah non è all'altezza della J.C.B. nel dare i punteggi, ma a parte questo lieve inconveniente non v'è altro che le si possa imputare.
Il sintetizzatore di voce che andiamo ora ad esaminare è abbastanza strano, in quanto si basa esclusivamente sul software e si limita ad usare il chip SID del CBM 64 per produrre una voce relativamente intelligibile. Il nome del programma, **Big Mouth**, è forse un po' esagerato. Avrebbero dovuto chiamarlo Big Nose, dato che la voce prodotta è decisamente nasale. Il tono e il tempo della voce si possono variare a volontà usando vari numeri POKE, e anche lo schermo può essere acceso o spento via POKE. Con lo schermo acceso, però, la voce risulta rallentata, mentre è molto più chiara con lo schermo spento. Pur essendo un prodotto modesto, è un software molto interessante, e costituisce un'alternativa molto economica ai sintetizzatori di voce a cassette.

Un programma voce molto più potente è invece il Software Automatic Mouth (**SAM**), un software americano su disco. SAM permette un controllo completo della velocità, del tono, dell'intonazione e del vocabolario, ed è corredato di alcune dimostrazioni in cui canta l'inno americano, imita vecchiette e alieni sinistri e parla con varie velocità e intonazioni. Il programma è compatibile con tutte le routine in Basic e in codice macchina, e dà forse il meglio di se stesso con la voce generata dal software — anche se si può discutere sul fatto che sia superiore o no alla voce generata dallo hardware.
L'Automata UK ha annunciato l'uscita di un sistema **Backhat** al prezzo di 25 sterline, ma in questo momento non è ancora possibile provarlo.
Per finire, uno dei più potenti sintetizzatori di voce sul mercato è l'**Adman Speech Maker**, che offre il meglio di tutti i sistemi possibili: ha infatti un vocabolario precostituito di 234 parole, e può anche sintetizzare parole nuove con gli allofoni. Lo Speech Maker è l'erede del primo sintetizzatore di voce Adman, ed è compatibile con il software progettato per esso, come ad esempio il 3-D Silicon Fish della Thor e il Twin Kingdom Valley della Bug Byte. È anche compatibile con il software per il **Magic Voice** Commodore, che sembra non verrà messo in commercio in grandi quantità.
Nel caso che il comando esteso VOC del Magic Voice definisca una parola assente nel vocabolario precostituito dello Speech Maker, esso farà una pausa. Le parole immesse dall'utente possono essere memorizzate su nastro e ricaricate in qualsiasi momento, e sono disponibili quattro tonalità di voce. Poiché lo Speech Maker è interrupt driven, non interferirà con la normale esecuzione dei programmi. La Adman spera che i produttori di software vorranno creare una vasta gamma di software compatibile.
In conclusione, se prima di precipitarvi a comprare un sintetizzatore volete farvi un'idea di come suona una voce di sintesi basata sugli allofoni, provate a fare così: mettete tra le labbra la punta delle dita e poi agitatela in su e in giù come se voleste pronunciare una doppia "L", e contemporaneamente cercate di parlare. Cercate di non farvi vedere, però, se no penseranno che i computer vi abbiano dato alla testa! ●

E' IN EDICOLA IL N. 8 DI
SPECIAL PLAYGAMES

IL GIOCO DEL MESE: HULK

Hulk è un gioco avventuroso grafico/testuale che nasce dalla collaborazione del creativo Scott Adams con la Commodore e con la famosa casa editrice di fumetti Marvel. Attenzione: le vostre capacità di ragionamento deduttivo verranno messe spietatamente alla prova! Si gioca tramite la tastiera, quindi non avrete bisogno del vostro Joystick. Nella parte superiore dello schermo appare un'illustrazione raffigurante lo scenario dell'azione in corso, mentre nella parte inferiore il giocatore troverà il relativo testo. Il testo illustra ciò che appare nel display grafico e spesso pone un problema. A questo punto, il giocatore deve studiare la situazione e digitare le istruzioni che permetteranno la continuazione del gioco.
In questa avventura, il giocatore è chiamato ad assumere pari pari l'identità del protagonista. Chi abbia letto i fumetti della Marvel ricorderà certo che Hulk è in realtà Bruce Banner, un brillante fisico afflitto da un piccolo problema di personalità... un alter ego dotato di una forza sovrumana! Per chi non conosca invece i fumetti di Hulk, ecco qui di seguito alcune notizie biografiche.
Il dottore Robert Bruce Banner è un fisico nucleare e lavora presso un laboratorio del governo nel Nuovo Messico. Egli ha concepito e costruito un nuovo ordigno nucleare, una bomba la cui esplosione sprigiona una quantità

estremamente grande di raggi gamma. La bomba è ormai pronta ad un esperimento di prova in superficie, e il conteggio alla rovescia è già cominciato. Al riparo di un bunker di osservazione, Banner si accorge che un ragazzino si è inconsapevolmente avventurato nella zona in cui sta per esplodere la bomba. Banner esce dal bunker e mette in salvo il ragazzo gettandolo in un fosso. Proprio in quel momento esplode la bomba a raggi gamma, ma Banner rimane sorprendentemente illeso. Tuttavia, egli subisce una straordinaria mutazione: i raggi gamma alterano la sua struttura cellulare e trasformano ogni molecola del suo corpo.
Banner e Hulk sono diversi come il giorno e la notte. Banner è un timido intellettuale occhialuto. Hulk, il suo alter ego, è alto due metri, pesa 400 chili ed è verde dalla testa ai piedi (compresi i capelli!) Oh, ma questo non è tutto: Hulk riesce a sollevare quasi cento tonnellate, a sopportare temperature che vanno dalle più gelide alle più infuocate. L'alter ego di Banner si manifesta ogni volta che lo scienziato ha i nervi scossi: lo stress, il dolore, la paura e l'ira sono i catalizzatori che innescano la trasformazione. Questi "attacchi verdi" passano gradualmente, e la personalità di Hulk torna a rinchiudersi nel placido guscio del dottor Banner.
Il programma riconosce parecchie parole-chiave relative agli ordini da impartire al personaggio. Per amor di praticità, il programma riconosce anche un certo numero di abbreviazioni. Il software "capisce" dei comandi semplici, e tanto basta per poter giocare. "Apri porta" invece di "Apri la porta" è un esempio della sintassi usata per i comandi, che per essere comprensibili devono essere semplici e concisi.
Nella prima scena del gioco, vediamo Banner legato come un salame. Il testo ci illustra la parte grafica dicendoci: "Sono Bruce Banner, legato mani e piedi ad una sedia. Come posso liberarmi?" Se ci avete seguiti fino a questo punto, sapete già che il povero dottor Banner non è in grado di rompere le corde — ma Hulk invece sì. Che fare? Vi regalo un'idea: provate a digitare "mordi labbro", e in men che non si dica il buon vecchio Hulk avrà fatto piazza pulita delle corde.
Una simpatica caratteristica di questo gioco è la sua capacità di memorizzare un'avventura in corso fino a quando potrete riprenderla. Questo è particolarmente comodo quando vi imbattete in una situazione particolarmente difficile e volete pensarci un po' sopra prima di tentare una soluzione. Gran parte delle situazioni che affronterete si possono risolvere con un po' di riflessione e di buon senso, ma se non trovate alcuna via d'uscita (può capitare a tutti!) potete sempre digitare "help". A questo punto, può darsi che il programma vi dia un consiglio sul da farsi — ma può anche darsi di no!

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Cinque ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo giochi per Commodore 64 di qualsiasi genere a lire 1000 cadauno + spese di spedizione. Alcuni di questi sono Ghostbusters, Simulatore di volo, Decathlon.
Annini Alan - Via delle Casterie 12 - Roma - Tel. 2596379.

● Cerco-compro per CBM 64, a prezzo ragionevole, su cassetta i seguenti giochi: Summer Games 1, Summer Games 2, Karate, Pitfall 1, Pitfall 2, Bruce Lee, Indiana Jones. Anche se non possedete tuti i giochi sopra elencati contattatemi; ci accorderemo.
Matteo - Via L. Comerio 3 - Milano - Tel. 02/3182514.

● Compro cassetta Commodore 64 a L. 20.000 con 40 giochi di Raffaella - Piazza Biagio Pace 24 - Roma.
Giampiero Governi - Barbaruta 618 - Grosseto - Tel. 401029.

● Vendo per CBM 64 meravigliosi videogiochi. Possiedo circa 300 titoli tra cui: Ghostbusters, H.E.R.O., Decathlon, Bruce Lee e tanti altri. Per chi è interessato telefonare ore pasti a:
Belviso Giuseppe - Via Dante 14 - Cerignola - Tel. (0885) 22879.

● Vendo tantissimi giochi per Commodore 64, da Popeye a Decathlon, da Bc's Quest for Tires a One on One, tutti a prezzi stracciatissimi. Assicuro massima serietà.
Zappatore Giuseppe - Via Mons. Adarso 11 - Galatina (LE) - Tel. 0836/62737.

● Vendo console Intellivision in ottimo stato + 4 cassette delle migliori a L. 180 mila trattabili. Inoltre compro tastiera Commodore 64 o Spectrum 48 K a basso prezzo. Telefonare dopo le ore 20.30.
Simone Fratamica - Corso Europa - Vasto (CH) - Tel. 0873/53816.

● Vendo tantissimi giochi in turbo e no (prezzi da concordare) per CBM 64. Cerco «Rais over Moscow», «Booty», «Chiller», «BMX Racers» (a prezzi ragionevoli).
Giuseppe Principe - Via Copernico 1 - Corsico (MI) - Tel. 4477465.

● Vendo fantastici giochi come Pole Position, Donkey Kong, Fort Apocalypse, Dig Dug, Pengo, H.E.R.O., e molti altri a L. 1000 l'uno. Scrivere e mandare L. 500 per la lista a:
Marco Sgura - Via Laviosa 26 - Pegli (GE) - Tel. 010/666634.

● Vendo 12 magnifici giochi: Poker d'Assi, Corsa d'auto, Bombardiere, Donkey Kong, U-Boot, Scacchi, Lo Scalatore, ecc. Tutto su nastro e col turbo-tape a L. 15.000.
Marcello Martines - Via Bottai 16 - Palermo.

● Solo per poco tempo!!! Vendo all'eccezionale prezzo di L. 7.000 il favoloso Ghostbusters Activision e a L. 7.000 vendo anche Tapper e il Simon Basic a sole L. 8.000. Affrettatevi!!!
Campari Alessandro - Via Cavour 17 - Vibo Valentia (CZ) - Tel. 0963/41360.

● Cerco simulatore di volo in cassetta e i giochi: Bruce Lee, Zaxxon, Elite, Flipper, Doctor 64, Magic Desk, Burger Times e altri. Vendo, o scambio con quelli soprascritti, giochi favolosi e utility tutti con turbotape a L. 2.000.
Massimiliano Missori - Via Camacchia - Grottaferrata (Roma) - Tel. 06/9423625.

● Vendo-scambio giochi per CBM 64 su cassetta. Ho circa 500 giochi (in turbotape) tra i quali Shuttle, Phoenix, The Pit, Ghostbusters, Colombo, River Raider, Dankey Kong 2, Simulatore di volo ecc. Il prezzo varia da 1.000 a 1.500 cadauno.
Fossati Luca - Via Borro 31 - Invorio (NO) - Tel. 0322/55400.

● Cerco giochi per CBM 64 come Space Age, Decathlon, Darey Thompon, Dragons Liar, Olimpic Sky da scambiare con altri bellissimi video games come Falcon Patrol, Popeye, Mundial Soccer, Ghostbusters, Gyruss, Zaxxon, ecc. su floppy o cassetta.
Riccardo Giunchini - Via Cimarosa 2 A - Livorno - Tel.

E SOFTWARE IL MERCATO DI

0586/404052.

● Vendo Zaxxon, Jungle Hunt, Gyruss, Formula 1, Pinguino, Basket, Popeye, Bruce Lee, Quo Vadis, Pac Man e molti altri con la spiegazione o cassette con 10 games. Prezzo concordabile.
Del Forno Eliseo - Via Amendola 8 - Piacenza - Tel. 0523/72728.

● Scambio-vendo videogames e utilities in turbo e su nastro e su disco. Ho quasi 500 programmi Commodore 64, per esempio Impossible Mission, Space Pilot, Summer Games.
Eugenio Missere - Via Archirola 4 - Modena - Tel. 243197.

● Vendo a lire 1.000 fantastici giochi per Commodore 64 tra cui Frogger II, Daley Thompson, Decathlon, Summer Game, Flip Flop, Pygyamarama. Telefonare o chiedre la lista completa a:
Franco Simonelli - Via delle Ginestre 5 - Ciriè (TO) - Tel. 011/9206965.

● Vendo programmi, utility e giochi per CBM 64 veramente eccezionali a L. 1.500 tipo: Super Basket, Pole Position, Le Mans, Biliardo, Mondial Soccer, Magic Desk. Ti interessano?
Guolo Davide - Via G. Degan 27 - Rovigo - Tel. 0425/33950.

● Vendo giochi e utility per Commodore 64. Posseggo una vasta gamma di software tra cui Ghostbuster, Hyrer Olimpics, Decathlon, Pounch Out, Pole Position, ecc. Accetto scambi.
Giuliano Leone - Via R. Morandi 8 - Bitonto (BA) - Tel. 080/613324.

● Vendo i migliori giochi del CBM 64 a lire 3000 ciascuno.
Giuseppe Albanese - Via Arcinazzo R. 30 - Roma - Tel. 06/2576812.

● Vendo giochi fantastici (Ghostbusters, Decathlon, Falcon Patrol II e I, Summer Game) per CBM 64 a L. 2.000 cadauno. Per chi fosse interessato anche utility scuola (superiori).
Marco Papagni - Via Arcinazzo R. 48 - Roma - Tel. 06/2579147.

● Vendo o scambio più di 300 programmi tra i più belli e famosi, per CBM 64. L'uno, L. 3.000, trattabili.
Mattia Valente - V. Carlo Porta 20 - Roma - Tel. 5810162.

● Vendo molti giochi per Commodore 64 uno più bello dell'altro come Pit Stop II, Pengo, Summer Games, HBS Games, Arabian Night, Space Taxi, Missione Impossibile, Karate, Paperino, Mondial Soccer, Basketball, ecc. Richiedete la lista e spedite la vostra per eventuali scambi.
Mirko Lanterno - Corso Cavour 112 - Forno (AP) - Tel. 0734/215363.

● Vendo videogames per CBM 64 veramente strabilianti tra cui molti in tre dimensioni. Cadauno a L. 600!!! Scrivere o telefonare per richiesta della lista gratuita! Cerco inoltre gioco Summer Game a prezzo inferiore a L. 6.000.
Miconi Gabriele - Via dell'Imbrecciato 257 - Roma - Tel. 5270095-5582462.

● Vendo numerosissimi programmi per CBM 64. Tra questi: Database, Archivio, Basic personalizzato, Previsioni del tempo, ecc. Inviare L. 1.000 per lista.
Francesco Cinquini - Via Barcara - Aulla (MS).

● Vendo oltre 600 bellissimi giochi per CBM 64 sia per disco che per cassetta. Tutti fantastici e nuovi come il bellissimo Dragons Lair!!! Poi Daley Thompson's, Decathlon, Chiller, Arabian ecc.
Marco - Via Mori - Arezzo - Tel. 22013.

● Vendo a L. 1.000 fantatici giochi e utility per CBM 64. Tra cui Impossible Mission, Pit Stop II, Hunch Buck II, Strip Poker, Skramble III, Android II. Scrivere o telefonare a:
Mauro Nepote - Corso Nazioni Unite 86 - Ciriè (TO) - Tel. 011/9209023.

● Vendo e scambio programmi e games per il CBM 64. Io posseggo: Soccer, Pac Man, Simon Basic, Burger Time, Pole Position, Atzel, e molti altri. Scrivetemi e mandatemi vostra lista, rispondo a tutti.
Roberto Cella - Via Boccaccio 7 - Pavia - Tel. 0382/462592.

● Vendo programmi su cassetta per il Commodore 64. Per ricevere lista programmi inviare L. 1.000 per spese postali. Il prezzo di ogni programma si aggira a L. 2.000. Spero che il mio indirizzo sia pubblicato al più presto possibile.
Stefano Iezzi - Via Panoramica 45 - Lanciano (CH) - Tel. 0872/30107-39462 ore pasti.

● Vendo giochi e utility per tutti i gusti. Vendo a L. 1.000 ciascuno. Inoltre vendo cassette di Special Playgames - Special Program a L. 3.500 ciascuna. Richiedere lista.
Paolo Pizzo - Via A. Stradella 11 - Roma.

● Per CBM 64 vendo, scambio: Pole Position, Mission

IL MERCATO DI HARDWARE

Impossible, Burgertime, Azteco, ed a un prezzo fantastico, L. 6.000 (solo su disco), Ghostbusters. Inoltre formatto dischi a L. 500. Telefonare dopo le 18.
Nicola Giacomantonio - Via Matteotti 28 - Ghedi (BS) - Tel. 030/901719.

● Compro a prezzo ragionevole i seguenti giochi: Pole Position, Pac Man, Fort Apocalypse, ecc. su cassetta, turbo tape per CBM 64.
Antonio - Via S. Savino 37 - Torre Vecchia (CH) - Tel. 0871/680345.

● Vendo programmi per CBM 64, Vic 20 e ZX Spectrum al prezzo di L. 2.500 l'uno o a L. 20.000 ogni 10 come Beach Head, Decathlon, Superpipeline, Pitfall I e II, Fort Apocalypse, S.A.M. ed altri 150. Per lista inviare L. 500 a:
Maffucci Giuseppe - Via Tripoli 43 - Biella (VC) - Tel. 015/401413.

● Vendo programmi (giochi e utiliry) per CBM 64 solo su cassetta a lire 1.500 per gioco, minimo 4 giochi su cassetta. I migliori giochi (es. Ghostbusters, Impossible Mission, Beach Head, Chiller, Scacchi, Scacchi Magici ecc.). Solo zona di Torino e Rivoli.
Lari Paolo - Corso IV Novembre 13 - Cascinevica (Rivoli) - Tel. 9591343.

● Vendo cassette con 50-60 fra i migliori giochi ed utility per Commodore 64 (es. Int. Soccer, Scacchi, Pit Stop, Totocalcio, Qix, ecc.) a L. 20.000, causa passaggio ad altro sistema. Annuncio valido sino al 31 maggio.
Andrea Rossi - c/o Mori - Piazza Vespri Siciliani 12 int. 13 - Roma - Tel. 06/4246000.

● Vendo a prezzi stracciati programmi come Summer Games, Impossible Mission, Flight Simulator II, F15, Raid over Moscow, Zork III, Ghostbusters, Havoc, Temple of Abshai, The Hobbit e ancora Bi-Sector!!!
Fantoni Fabrizio - Via Dal Molin 51/a - Desenzano (BS) - Tel. 30/9144880.

● Compro giochi e programmi utilità per CBM 64. Mi raccomando, speditemi le vo-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI CINQUE presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

I MAGNIFICI CINQUE 4 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO	COMPRO	CERCO	SCAMBIO

....

....

....

....

Nome.................................... **Indirizzo**....................................

Città.................................... **Telefono**........................ **Anni** ....

stre liste con i prezzi e il vostro numero di telefono al più presto.
Milanesi Roberto - Via Rivoli 28 - Villarbasse (TO) - Tel. 011/952760.

● Vendo-compro programmi e giochi per CBM 64. Inoltre ho copiatori eccezionali e giochi come: Dallsa, Merry House, Hulk, Impossible Mission, Simulatore di volo ecc. Prezzi eccezionali. Telefonare ore pasti 14-20.
Manganelli Mario - salita Due Porte all'Arenella - Napoli - Tel. 081/469854.

● Vendo o scambio con programmi per Commodore 64, l'enciclopedia a cassette della Ricordi "Conoscere il computer direttamente dal computer" dal N. 1 al 12 + 5 cassette di utility a L. 50.000 invece di 96.000. Mai usate. Cerco l'unità disco per Commodore 64.
Luigi De Gregorio - Via Botteghe di Sotto 4 - Massalubrense - Tel. 081/8780681.

● Vendo giochi per CBM 64 sia su disco che su nastro a L. 25.000 l'uno come. Zaxxon, Pole Position, BC Quest, Phoenix e altri. Telefonare a: Guido Benetti - Via Michelino 6 - Bologna - Tel. 511821.

● Vendo nuovissimo fastdisk per Commodore 64 + 1541, risiede su Eprom interna al CBM 64, carica programmi anche protetti; tramite levetta, possibilità di ritornare alla rom originale, 5 volte + veloce di un normale turbo disk da programma.
Sabino Di Trani - Via Gobbi 11/A - Favaro Veneto (VE) - Tel. 041/614702.

Da settembre I MAGNIFICI... SETTE

La nostra e vostra rivista va in ferie. L'appuntamento è per l'1 **SETTEMBRE**, quando in edicola troverete una sorpresa: **I MAGNIFICI CINQUE** è cresciuto. **7 GIOCHI** anziché cinque lo trasformeranno in **I MAGNIFICI SETTE. Sempre a sole L. 7.000**. Non dimenticatevi: DA SETTEMBRE IL MEGLIO PER IL 64 SI CHIAMA **I MAGNIFICI SETTE**

AVVISO

Nel numero 3 di I Magnifici cinque, per cause tecniche, molte cassette sono risultate difettose. Chiediamo scusa a tutti i lettori per questo inconveniente assicurando loro la sostituzione in tempi brevi, assumendoci, inoltre, l'onere delle spese postali.